
MICRO
manía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
AÑO XIII - TERCERA ÉPOCA - Número 35
SUPLEMENTO ESPECIAL
EXCLUSIVA
DEMOS JUGABLES DE:
PC FÚTBOL 6.0
Y HOLLYWOOD MONSTERS
EN EL CD-ROM
DINAMIC MULTIMEDIA
El triunfo del software español

# Sumario

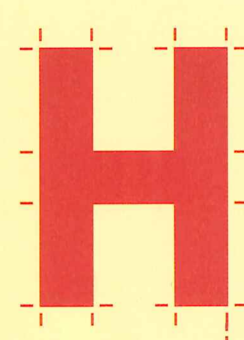









# Una compañía que ha hecho historia



Ha llovido mucho desde aquel, no tan lejano, 1.984, en que una panda de imberbes jovenzuelos, hermanos, para más señas, decidieron ponerse a programar en su casa, de modo artesanal, sobre la base de uno de los ordenadores de 8 bit más famosos de la historia, el viejo y querido ZX Spectrum.

Pero aquello de programar para divertirse no les bastaba, así que decidieron comercializar sus producciones. Con nombres como **«Yenght»**, **«Mapsnatch»** o **«Video Olympic»**, iniciaron lo que entonces ignoraban que se convertiría en una de las carreras más fructíferas en el software español, fundando una compañía que muchos reconocen hoy como mítica en nuestro país, **Dinamic**.

Como se suele decir, el tiempo no pasa en balde, y **Dinamic**, hoy **Dinamic Multimedia**, tras éxitos y reveses múltiples sufridos en este caprichoso mundo del videojuego, se ha consolidado en la actualidad como una de las compañías españolas de mayor proyección en el mercado nacional e internacional.

Tras la época dorada de los 8 y 16 bit, **Dinamic Multimedia** surgió -resurgió- de las cenizas de **Dinamic** para afrontar un reto que, entonces, parecía algo casi disparatado: crear el mejor manager de fútbol jamás programado. Una política atípica entonces -iniciar una serie de juegos que se actualizara año a año sobre una misma base- constituyó el punto de partida de lo que hoy es **«PC Fútbol»** que, en sus múltiples versiones y adaptaciones a muy diferentes mercados, triunfa donde va. Pero no ha ido sólo. **«PC Basket»** es el otro título emblemático de **Dinamic Multimedia**.

Y, aún así, no es suficiente para los hermanos Ruiz. Con el objetivo de llevar el software español a lo más alto, tal y como estuvo hace no demasiados años, vienen asumiendo tareas de producción para pequeños equipos de desarrollo, con la meta final de que en todo el mundo se sepa del talento que tienen nuestros programadores.

Un talento del que este especial que tenéis entre las manos, es sólo un pálido reflejo.

Veamos, pues, lo que **Dinamic Multimedia** cuece en sus hornos, para los próximos meses.

# PC FÚTBOL 6.0




¿Dónde radica el enorme éxito de «PC Fútbol»? Todas las ediciones que Dinamic Multimedia ha lanzado de su popular programa, han ido, cada una, superando a la anterior, y rompiendo de forma continua récords de ventas. ¿Es el mismo fútbol la clave de todo? No parece que se trate tan sólo de eso. Juegos dedicados al deporte rey, en una línea similar a «PC Fútbol» ha habido, hay y habrá muchos, pero ninguno parece capaz de destronar a esta producción de Dinamic de su posición de privilegio en el mercado. Quizá la clave esté en el cuidadísimo nivel de calidad que ofrece en todas sus facetas, aspecto en el que han influido, desde el primer momento, las opiniones, sugerencias y demandas de los usuarios, unidos al talento y la creatividad de los miembros del equipo de desarrollo.




# La verdadera LIGA de las ESTRELLAS

En preparación: PC CD (WIN 95)
SIMULADOR/ESTRATEGIA

Nos encontramos ante lo que será la versión 6.0 de un título que ya se ha convertido en un clásico de los managers de fútbol, y no sólo en nuestro país.
Un producto que, en la práctica, será mucho más que, simplemente, "otra versión", puesto que tras ese 6.0 se esconde una serie tan enorme de novedades, que podríamos hablar de una producción totalmente original, de no ser por la experiencia acumulada en los años de edición de versiones precedentes.
No hablamos ya de la inclusión de nuevas opciones de juego y gestión, sino de reformas que afectan al corazón mismo del código del programa, y que no representan sino mejoras de alto nivel pensando en un producto que invite a ser jugado para, una vez llegado el momento, envolver al usuario en una acción que le haga sentirse realmente como el más capacitado presidente de un club de fútbol de la liga más importante del mundo, con todo lo que ello implica.
Las dos partes básicas que toda versión de «PC Fútbol» ha llevado, desde la primera hasta esta 6.0, mantienen intacta su esencia en esta última edición. Manager y simulador, forman el dúo perfecto que hace del juego un número uno en su género, y que ahora están siendo reforzados con gran intensidad, para ofrecer al seguidor de «PC Fútbol» toda una demostración de que, aún, queda mucho por decir.
Novedades que van desde la optimización de los sistemas de información para la mejor gestión de los múltiples parámetros a controlar dentro de un club, hasta un engine de inteligencia artificial eficaz y atractivo como pocos en sus resultados. O la posibilidad de contemplar en toda su espectacularidad los mejores goles de la liga española, jornada a jornada, gracias a la calidad de la compresión de vídeo MPEG, pasando por las mejoras en presentación de datos -diseño y acceso-, un control mucho más cómodo e intuitivo que antes, si cabe, posibilidades de juego más realistas que antes, como el contar con que nuestros jugadores internacionales nos pueden dejar "tirados" en una jornada, para irse a jugar con su selección correspondiente, o la inclusión de nuevos aspectos a gestionar y manipular para ampliar las arcas de nuestra sociedad...
Revisar, una a una, y en detalle, todas las novedades reales de «PC Fútbol 6.0» con respecto a anteriores versiones sería poco menos que una utopía, en un espacio tan reducido, pero haremos un repaso a las más significativas, sólo como aperitivo a lo que nos espera en el juego.

# El Manager

El corazón de «PC Fútbol», sin duda -y sin quitar ningún mérito al simulador, que también trae lo suyo en esta edición-. El atractivo que supone el hecho de poder manejar a nuestro antojo, o hasta que nuestra gestión demuestre sus virtudes y/o defectos, todos los aspectos económicos, deportivos y empresariales de un club de fútbol, es una oferta demasiado tentadora como para rechazarla, mucho más si conocemos algunas de las impresionantes novedades que trae la versión 6.0, que ha supuesto un impulso a la tecnología, tanto como a la jugabilidad.

El equipo de «PC Fútbol 6.0», prácticamente al completo.

## EL S.I.P.




El Sistema de Información Personalizada, o S.I.P. constituye una de las innovaciones más revolucionarias de «PC Fútbol 6.0».
El control sobre nuestros asistentes en cada parcela de la gestión del club -entrenadores secundarios, masajistas, cuidadores de césped...- no es nuevo, como tal. Pero el método en que se gestiona toda la información que ofrecen ha sufrido una variación radical. Ahora, y de manera permanente, tendremos en el manager a todos ellos presentes "físicamente" en el menú principal, lo que implica una ayuda para obtener el máximo rendimiento en la gestión. Irán informando detalladamente de todos los acontecimientos que afecten a la buena marcha de la sociedad: negociaciones, estado de los jugadores, lesiones, etc. Además, sus sugerencias se efectúan también de forma continua pero, y esto es muy importante, secuenciada.

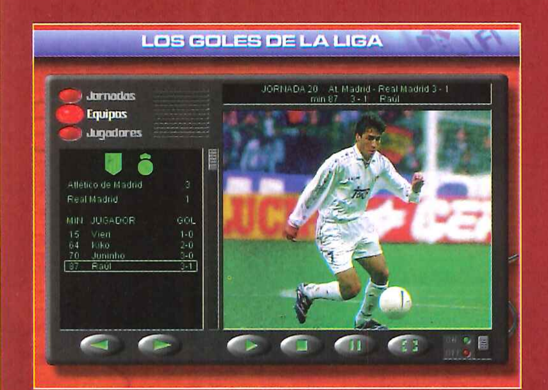
## EL MERCHANDISING

Con la consideración de la liga española como "De Las Estrellas", y el negocio que todo ello conlleva, ¿qué mejor que aumentar las arcas de nuestro club, sacando beneficio de la pasión que levantan nuestros colores? O, dicho de otro modo, hay que sacar dinero no sólo de la publicidad o las entradas, sino del "merchandising" del club.
Ahora, «PC Fútbol 6.0» pone a nuestra disposición la gestión de tiendas, en número y tipo de artículos variados, a vender a nuestros virtuales seguidores.
Gorras, camisetas, llaveros, banderas... Todo aquello que pueda ser producido, ofertado y vendido, relacionado de manera directa con el club, estará a nuestro alcance. Además, podremos construir o cerrar tiendas en número variable, dependiendo de la buena -o mala- marcha y gestión del equipo.



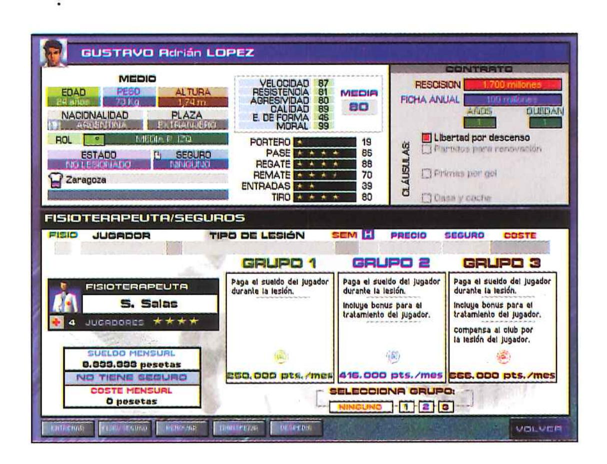

Es decir, tienen una serie de prioridades para advertir de los datos más importantes, por lo que el control sobre sus mensajes se efectúa por una serie de iconos, accesibles en todo momento, lo que evita que se acumule información de forma ininterrumpida.
También son capaces de dar mensajes de viva voz, lo que contribuye al realismo del conjunto y, además, se acabaron los mensajes telegráficos, tipo "Ficha a un fisioterapeuta". Ahora, la información será más auténtica y completa, si cabe, ayudando en determinadas decisiones como, por ejemplo, "Sería bueno contratar un fisioterapeuta para disminuir la duración de las lesiones."
Esto, ¿qué implica? Por un lado, una mayor eficacia en todas nuestras decisiones, más simplicidad de manejo y un realismo elevadísimo. Asimismo, cualquier usuario, esté familiarizado o no con «PC Fútbol», se hará enseguida con el control de los parámetros más importantes, para así ir mejorando poco a poco, casi sin llegarse a dar cuenta. Todo un gran logro, sin duda alguna.

## ¡ESTO ES FÚTBOL!




Sí. Fútbol real. Fútbol del bueno. Fútbol de las estrellas. Ni más ni menos que los mejores goles de la liga española, en formato MPEG 1 que, en la versión final del juego, aparecerán actualizados hasta la jornada número 10 y, a partir de ese momento, estarán disponibles, jornada a jornada, por actualización on-line, o de forma agrupada en las distintas extensiones de «PC Fútbol 6.0» que Dinamic Multimedia ponga a la venta.
Prácticamente, será como tener un asiento de abono perpetuo para contemplar, todas las veces que queramos, los momentos más espectaculares de la liga española, con la auténtica salsa del fútbol, goles y más goles.

## TODA LA INFORMACIÓN




El acceso a la información más completa, detallada e instantánea de cada uno de nuestros jugadores es, ahora, un hecho constatable. Se ha reunido en una serie de iconos el acceso directo a aspectos muy diferentes relacionados con el estado, estadísticas, datos y control de cada uno de los miembros de nuestra plantilla y club, de tal modo que podemos tener en pantalla, simultáneamente, más de una ficha acerca de cualquier información que queramos consultar de un personaje en concreto, para no llevar a cabo un seguimiento secuencial de sus datos, lo que podría ocasionar un despiste respecto a alguno de importancia.
Todo está a la vista, y el paso de una información a otra es mucho más lógica, inmediata y cómoda que antes. Se ha estructurado todo de manera óptima, para que la pérdida de cualquier dato, o el más pequeño detalle pasado por alto, sean aspectos casi imposibles que se den.
En definitiva, si no nos enteramos de cómo van las cosas en nuestro club, será porque no queremos.

# El Manager

## EL GRAN NEGOCIO DE LA TELEVISIÓN

Sí, claro. Si uno de los aspectos más importantes, actualmente, del negocio del fútbol son los contratos televisivos, ¿cómo se iba a dejar fuera su gestión en «PC Fútbol 6.0»?

Cada temporada, y dependiendo del equipo que controlemos, veremos cómo distintas cadenas nos hacen ofertas de lo más suculento -o, si somos humildes, ninguna hasta que no llevemos a nuestro pequeño club hasta lo más alto-.

Estas ofertas pueden ser de muy diversa índole. Desde contratos completos por temporada, hasta extras por ciertos partidos, competiciones, etc. Pero habrá que pensarse muy bien la que se acepte, pues el prever un posible éxito en Europa, o en la Copa del Rey, etc., puede influir determinante para conseguir mayores o menores beneficios a posteriori.

Además, se ha incluido un pequeño elemento de azar, que puede afectar a un porcentaje mínimo de ocasiones, pero real, consistente en que, en cierto momento, una cadena puede rescindir unilateralmente el contrato firmado, dejándonos la posibilidad de negociar con otra TV, lo que añade mucho más realismo y emoción. Un aspecto que exige mucha más estrategia y visión de futuro de lo que puede aparentar.

OFERTAS DE TELEVISIÓN

Soccer Channel: 530m. por todos los derechos. +40m. por cada partido de la Copa del Rey. +20m. por cada partido contra alguno de los 5 primeros estando tu equipo entre los 10 primeros. +40m. por cada partido de competición Europea. Duración: 1 año.

Sports Network: 580m. por todos los derechos. Duración: 5 años.

dinamic sports TV: 344m. por todos los derechos. +35m. por el primer partido de la Copa del Rey aumentado en 10m. por cada partido de más que juegue en casa.+20m. por cada partido contra alguno de los 5 primeros estando tu equipo entre los 10 primeros. +40m. por cada partido de competición Europea. Duración: 5 años.

Canal 100: 450m. por todos los derechos. +40m. por cada partido de la Copa del Rey. +20m. por cada partido contra alguno de los 5 primeros estando tu equipo entre los 10 primeros. +40m. por cada partido de competición Europea. Duración: 4 años.

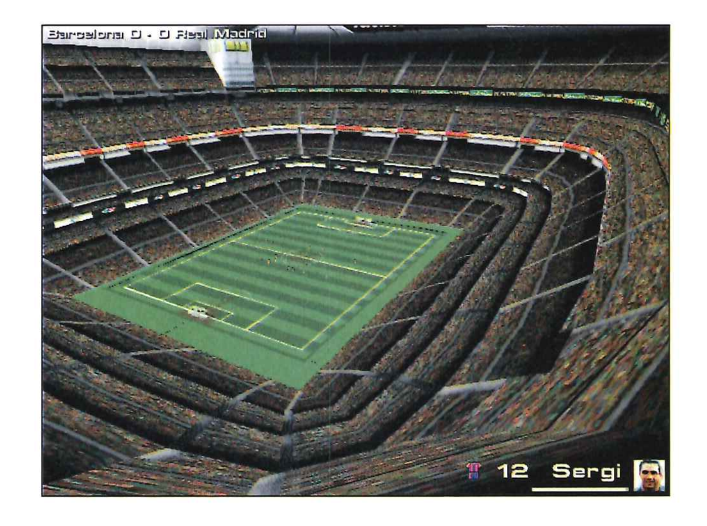
Football Channel: 453m. por todos los derechos. +35m. por el primer partido de la Copa del Rey aumentado en 10m. por cada partido de más que juegue en casa. Duración: 2 años.

rtv K.O.: 499m. por todos los derechos. +40m. por cada partido de la Copa del Rey. Duración: 4 años.

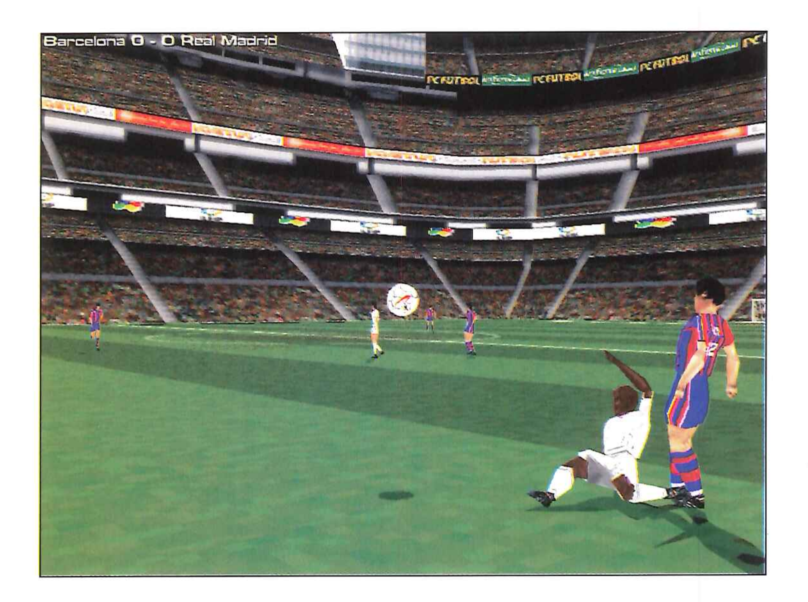
VOLVER

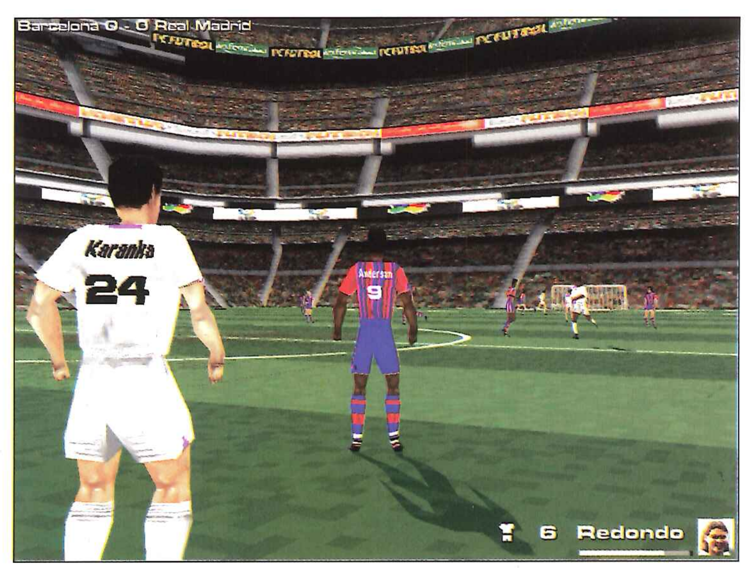
# El Simulador

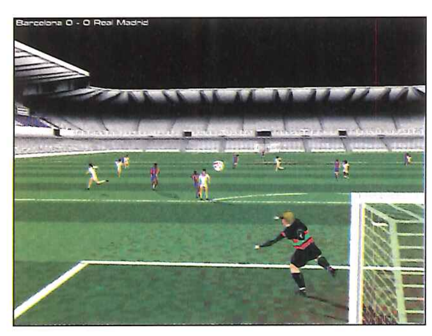
Las novedades del simulador de «PC Fútbol 6.0» son más que notorias, pues la mejora efectuada ha sido global. Desde el mismo engine gráfico, enteramente poligonal, hasta la inclusión de opciones demandadas insistentemente por los usuarios, como meteorología variable, cada partido de fútbol es ahora más espectacular que en cualquier versión precedente. Los comentarios de los partidos, con los nombres de los jugadores, ayudan a sumergirse en ambiente más y más; la recreación casi exacta de todos los estadios de fútbol de primera división asegura el nivel de realismo total... En definitiva, fútbol a toda pantalla, con opciones extra de aceleración 3D por hardware, resoluciones altísimas y una calidad global excepcional.





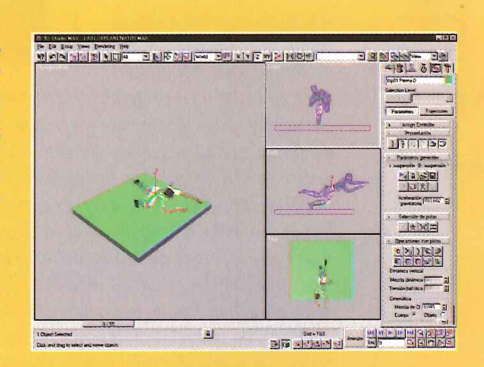



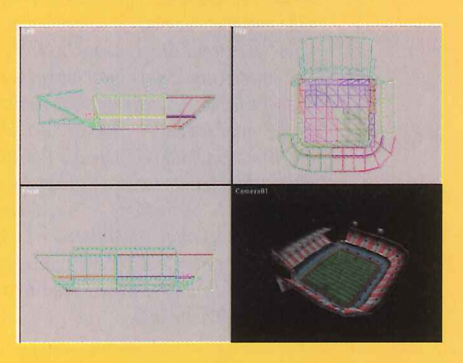






## EL DISEÑO







Jugadores y estadios han sido los grandes beneficiados por el nuevo engine y diseño poligonal que muestra el simulador de «PC Fútbol 6.0». Más de 150 animaciones diferentes trabajadas sobre “3D Studio MAX”, que suman un total superior a los 6.000 frames. Distintos modelos 3D para los futbolistas, para optimizar la velocidad del vídeo incluso en los equipos menos potentes, sin pérdida de detalle gráfico...

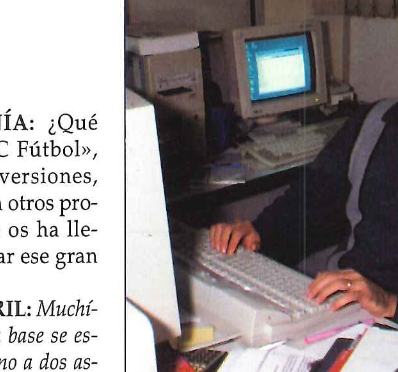
El uso de Direct3D ha sido la base de todo pero, al estar la velocidad en juego, Dinamic ha implementado rutinas propias de apoyo a D3D, para que el engine exprima al máximo las posibilidades de cada equipo. Incluso sobre la base de un P100, en SVGA, el resultado es sorprendente.

Los estadios son de un detalle, asimismo, impresionante. Como ejemplo, el Santiago Bernabéu ha sido construido con una base de más de 2.700 vértices, aunque lo que Dinamic Multimedia ha hecho es comprimir los modelos, para generar en tiempo real con la mayor velocidad posible.

En resumen, un esfuerzo excepcional para unos resultados sobresalientes.

# Carlos Abril

## PRODUCTOR DE «PC FÚTBOL



**MICROMANÍA:** ¿Qué ha tenido «PC Fútbol», en todas sus versiones, que no ofrecen otros programas y que os ha llevado a alcanzar ese gran éxito?

**CARLOS ABRIL:** *Muchísimas cosas. La base se estructura en torno a dos aspectos. Por un lado, la base de datos, que actualmente utilizan incluso los profesionales, periodistas y entrenadores, y que desde hace un tiempo cuenta con detalles y ayudas sugeridas por ellos mismos, como el caso de J.M. Benítez. La inclusión de la opción de importar las notas se debe a él, por ejemplo.*

*Y, por otro lado, todo lo que es el manager. Un manager que incluye prácticamente todas las alternativas imaginables, y varios niveles de dificultad, y retos muy distintos en la gestión de los clubes.*

*Además, no podemos olvidarnos de los datos históricos; el simulador, que mejora enormemente en cada versión. Tenemos la información más actual y fiable con InfoFútbol; se incluye el "ProQuinielas", que es una ayuda muy importante para jugar a las quinielas, y la constante actualización de opciones muy variadas... En esta versión, por ejemplo, hemos incluido el "Desafío Europa-América", algo que ha tenido mucho éxito en las versiones de «PC Fútbol» para países de Sudamérica.*

*Cada año mejoramos lo anterior e incluimos novedades, así que los usuarios siempre encuentran más y mejores opciones. Es un producto que está en constante crecimiento.*

## «PC Fútbol 6.0» entusiasmará a todos los usuarios...

**MM.:** Cuéntanos, en líneas generales, qué novedades tendrá «PC Fútbol 6.0» sobre versiones precedentes.

**C.A.:** *Casi todo en «PC Fútbol 6.0» ha sido remodelado, rediseñado o es completamente nuevo. Se han incluido opciones que antes no existían, y se han mejorado las que ya incluían en versiones anteriores, haciendo un programa mucho más complejo de forma global, sobre todo en lo que ha sido desarrollo y programación, pero ofreciendo un sistema mucho más intuitivo y sencillo de manejar para el usuario, tanto experimentado como novato, de «PC Fútbol».*

**MM.:** En todas estas novedades las sugerencias de los usuarios han tenido mucho que ver, ¿no es cierto?

**C.A.:** *Sí, por supuesto. Antes de afrontar cada nueva versión leemos todas las cartas que nos remiten alguna sugerencia, y después hacemos un baremo con las más opciones más solicitadas, más interesantes... Como ejemplo, «PC Fútbol 6.0» incluirá una opción de juego que tiene en cuenta las convocatorias de jugadores internacionales por sus selecciones, que era una de las sugerencias más solicitadas. Así, en cualquier momento de una competición, tu equipo puede quedarse sin varios jugadores estrella, porque han sido llamados para un partido internacional. O en el apartado del simulador, se nos ha pedido con insistencia que incluyéramos una opción que tuviera en cuenta las condiciones climatológicas, que también aparecerá en la versión final del juego.*

**MM.:** El diseño gráfico, la estructura de los menús también ha variado mucho.

**C.A.:** *Bueno, también ha dependido de las opciones disponibles, y es que esta versión tiene muchas, muchas novedades.*

*Se incluirán vídeos con los mejores goles de la liga, en formato MPEG 1. Se ha introducido lo que llamamos S.I.P., o Sistema de Información Personalizada, que consiste en que todos los asistentes –secretario técnico, fisioterapeuta, cuidadores, ojeador, etc.– tienen una personalidad más acusada y propia, lo que incluirá también mensajes de viva voz. Pero se ha hecho de modo que toda la información sea mucho más accesible, rápida de gestionar, estructurada, etc. Cada asistente podrá ofrecer varios mensajes, de distinta importancia, y un pequeño icono se iluminará para avisarnos de que tenemos información en espera, pudiendo consultarla en cualquier momento, de forma que no interfiera, como en versiones anteriores, en mitad de cualquier actividad que estemos llevando a cabo, sino sólo cuando el usuario decida consultar los mensajes en cada jornada. Además, la propia gestión de estos asistentes también se ha optimizado, debiendo planear estrategias más realistas a la hora de contratar a alguno, o prescindir de sus servicios, al igual que ocurre con los jugadores. Todo es más realista, mejor y más complejo en cuestión de inteligencia artificial.*

*Las sugerencias de estos asistentes responden, en definitiva, al objetivo de realizar acciones de gestión de forma más eficaz y práctica por el usuario. Se trate de un usuario habituado al sistema de juego de «PC Fútbol», o totalmente novel. La ayuda es más eficaz en este sentido.*

**MM.:** ¿A qué afecta, en la práctica, todo lo relacionado con la inteligencia artificial?

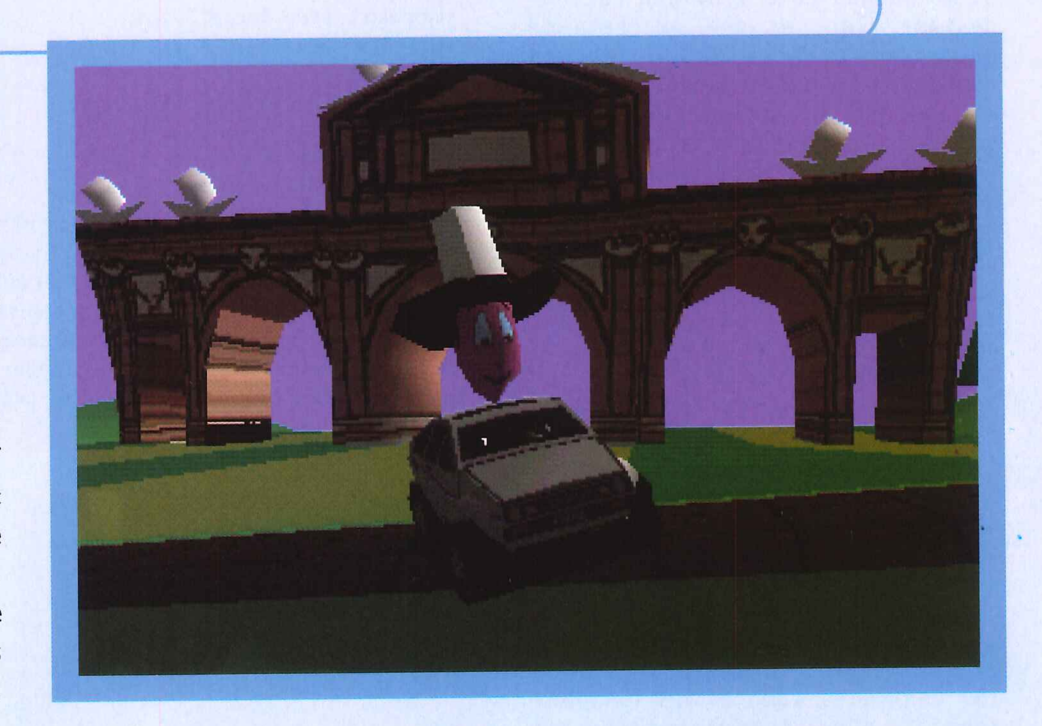
**C.A.:** *Integra varios apartados, incluyendo como principales el S.I.P. y la negociación con los jugadores. Todo se ha enfocado a que parezca que estamos tratando con personas reales, tanto en el caso de los asistentes como de los futbolistas. Ahora, ya no aparecerán mensajes del tipo de "Romario rechaza tu oferta", sino que te dirá el por qué, facilitando las vías de negociación. Por ejemplo, podrás recibir una respuesta como "A Romario le parece buena tu oferta, pero no está de acuerdo con la cláusula de rescisión. Deberías bajarla." Se juega un poco con alternativas muy distintas, y todo influye en cada instante, como si un jugador está contento con su situación en el club, y por qué, a la hora de renovar contratos, como si juega mucho o no, si cobra lo que se merece, etc.*

**MM.:** Y, ¿en lo referente al simulador?

**C.A.:** *Es completamente nuevo. El engine se ha cambiado por completo, y los modelos usados para los jugadores son mallas poligonales. Es un juego totalmente en 3D. Se incluyen cuatro modelos diferentes para ajustar la velocidad y la perspectiva de forma óptima, y las animaciones son muy numerosas, puesto que están contempladas prácticamente todas las posibilidades: pases, tiros, regates, chilenas, taconazos, cabezazos... En definitiva, está a la misma altura de los mejores simuladores de otras compañías.*

# Toyland Racing

Hace poco más de un año, un equipo de programación español del que apenas el gran público conocía su existencia, Revistronic, saltó al mercado internacional de la mano de un género como la aventura gráfica, y un título de reminiscencias anglosajonas, «Three Skulls of the Toltecs». Ahora, Revistronic prepara un nuevo título, de estilo radicalmente distinto, pero que vuelve a demostrar que aquí también se hacen muy buenos juegos.



# ¡PISA EL ACELERADOR!



**_Revistronic, dispuestos a pisar a fondo._**

REVISTRONIC/DINAMIC MULTIMEDIA
En preparación: PC CD
ARCADE

Aquellos familiarizados con las consolas encontrarán no pocos puntos de coincidencia entre la nueva producción de Revistronic, y un cierto estilo de juegos, bastante común, en el mercado de las PlayStation, Saturn y Nintendo 64. Además, y no por afán de comparar, pero un único nombre bastará para dar una idea aproximada de lo que «Toyland Racing» será: «Super Mario Kart».

Sí, porque lo que el grupo de programación encabezado por los hermanos Castillo está preparando es un ultra adictivo título de carreras, dotado del peculiar y característico "look" de dibujos animados, que tanto gusta a Revistronic y del que «Three Skulls...», aunque en un género distinto, era un excelente representante.

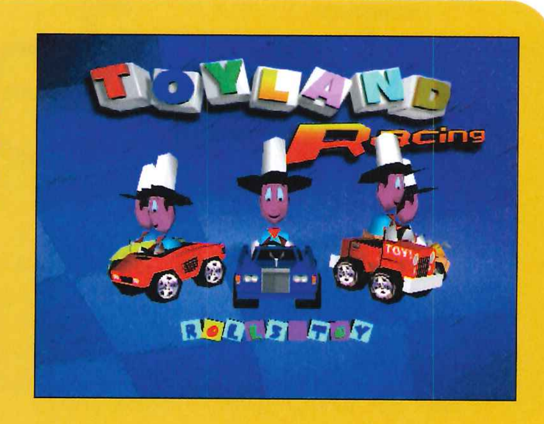
"El estilo "cartoon" siempre me ha gustado", comenta Hernán, programador de Revistronic, "me encantan los dibujos animados y el humor que se puede dar a un juego, utilizando un diseño así."

Bien, desde luego, sentido del humor es uno de los aspectos clave en su desarrollo. Además, afecta directamente a la jugabilidad.

## A TODA VELOCIDAD

Si en juegos como «Toyland Racing» destaca algo, es que se trata de productos dotados de una acción frenética, y este caso no será una excepción. El concepto es bien simple, en apariencia. Diversos vehículos, distintos personajes y un montón de circuitos por delante, para competir en todo tipo de carreras, torneos, ligas, etc.
Lo de en apariencia, viene a que la simplicidad se queda ahí, en el concepto básico, porque juegos como «Toyland Racing» son mucho más complicados de llevar a la práctica de lo que se pueda imaginar. La clave está en los pequeños detalles, de los que vive en gran medida el programa, y si además se quiere conseguir un producto en que el sentido del humor y la sonrisa sean algo perpetuo, es bastante más difícil aún.
Para empezar, tanto el diseño de los vehículos como el de los personajes pone inmediatamente al usuario en antecedentes de lo que se va a encontrar. Algo ligeramente surrealista, pero dotado de un atractivo innegable. Los protagonistas de la acción parecen sacados de un cómic, y puestos al volante de un montón de mini bólidos basados en automóviles, la mayoría reales, pero adaptados al peculiar diseño del producto. Unos y otros están dotados de características particulares que los hacen mejores o peores según el tipo de competición y circuito en el que se vaya a disputar cada carrera. Y es al llegar a estos, cuando todo empieza de verdad.
Las distintas pistas parecen pequeñas en longitud de recorrido, lo que a priori no hace muy complicado el reto, pero si añadimos una velocidad vertiginosa, una respuesta a las órdenes increíblemente rápida y eficiente, diversos objetos que mejoran nuestras opciones de victoria, la posibilidad, gracias al diseño del juego, de encontrar atajos, y una respuesta inteligente del resto de nuestros adversarios a las acciones que llevemos a cabo -si cogemos un atajo, ellos también empezarán a usarlo- el ambiente empieza a caldearse.

## DE JUGUETE




**Parecen sacados de una película de dibujos animados. De hecho, su comportamiento en el juego es de lo más parecido que nos podamos imaginar, pero los pilotos, y los vehículos de «Toyland Racing» son cosa seria.**
**Los coches, adaptados de algunos modelos reales, con nombres tales como "Toy Wagen" o "Testa Toy", se comportan y hay que manejarlos como si estuviéramos conduciendo auténticos bolidos en miniatura. Sí, es evidente que con mucho menos riesgo y, aunque tengamos un "accidente", estamos hablando de un arcade, así que el problema quedará bastante reducido. Pero el objetivo final es la victoria, y conseguirlo no es sencillo. Habrá que aprenderse las virtudes y defectos de cada vehículo –y no es tan sencillo como se pueda imaginar–, y aplicarlas lo mejor posible. El resto, claro, es pura habilidad, nervios de acero y ganas de pasárselo muy, pero que muy bien.**

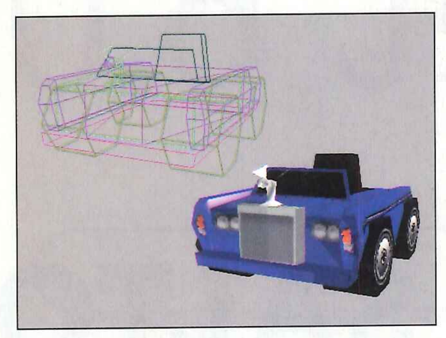


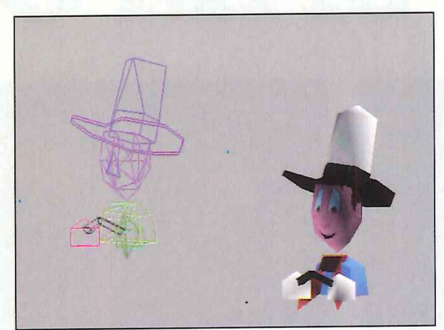

## EL SELLO ESPAÑOL

El diseño de los circuitos llama poderosamente nuestra atención, al incluirse pequeños detalles que configuran a «Toyland Racing» como un producto inequívocamente español. Encontrarse con la Giralda, la Puerta de Alcalá y hasta el mismísimo toro de Osborne al dar una curva, no es algo muy habitual. Algo que no pasa de ser una anécdota, un guiño simpático de los diseñadores del juego, pero que influye en ese aspecto de cuidar los detalles, ya mencionado.
Y en el aspecto técnico tampoco se han pasado por alto. Para que un juego como «Toyland Racing» sea un producto de categoría, ante todo se necesita que sumerja realmente al usuario en la sensación de estar metido en una verdadera competición. Se necesita velocidad. Y hasta en los equipos más básicos, con algo de sacrificio del detalle, el juego lo consigue. Es algo que satisfará a la gran mayoría de usuarios, pero que tampoco dejará descontentos a los que exigen más, ya que todo el imaginable de nivel de detalles estará disponible, incluso aceleración por hardware.
Algo que no hemos comentado hasta llegar a este punto es que «Toyland Racing» es un juego enteramente 3D. Esto implica que lograr



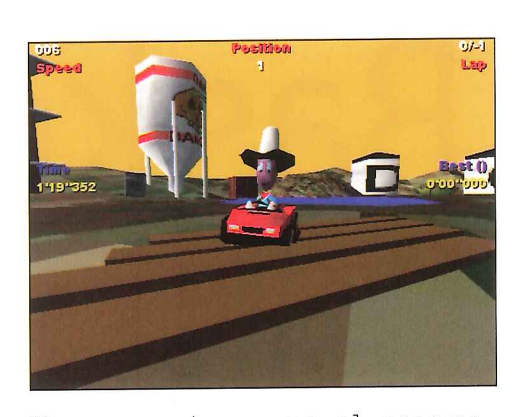

## EL SALTO A LAS 3D





**Como muchos equipos de desarrollo, Revistronic ha dado el gran salto a las 3D. «Toyland Racing» ha sido diseñado con esta base, de principio a fin. El reto era grande, pero los resultados están siendo excelentes. En cualquier caso, no es el único programa que este grupo de programación tiene en mente, con un entorno similar. "El engine utilizado no es exclusivo de «Toyland Racing», comenta Hernán Castillo, "ya que tenemos otros proyectos para el futuro, y se volverá a usar en nuevos programas."**
**En todo caso, el primer desafío parece que pasará con nota el examen. Tanto el diseño en sí, como la velocidad de juego, diversión y revisiones técnicas dejan a gran altura «Toyland Racing».**

resultados óptimos en cuestión de una buena sensación de velocidad no es sencillo, máxime cuando se junta un buen número de objetos 3D en pantalla de forma simultánea, pero no se produce ni el mínimo descenso en la velocidad de la acción. Pequeños trucos ayudan a conseguir estos resultados.







"Para no sobrecargar al procesador", comenta Hernán, "se simplifican ciertos aspectos. Por ejemplo, el personaje del jugador se dibuja en todo su detalle, pero en el resto de pilotos no se generan los brazos, cargados de polígonos pero que, en la práctica, no es un aspecto que influya en la jugabilidad." No hay que pensar, sin embargo, que el diseño sea simple. En cada carrera veremos cómo los coches se balancean al tomar una curva, dependiendo de las condiciones del terreno, la suspensión que posea el vehículo, la aceleración de que esté dotado, etc. Los distintos efectos gráficos son excelentes: reflejos, sombreados, lentes, luces nocturnas, niebla...

Un compendio de virtudes que pueden pasar desapercibidas una a una, pero forman un gran conjunto. Redondeando la faena, se incluirá un personaje muy curioso. Un locutor que irá narrando las incidencias de cada carrera, para otorgar un cierto componente de realismo. La versión comercial de «Toyland Racing» incluirá, además, un "tool" de conversión para adaptar diseños originales de "3D Studio 4" y "3D Studio MAX" al formato del juego. La razón es que existirá una página WEB en la que coger y dejar vehículos, y circuitos, para ser utilizados en el juego. Y, sí, la opción de juego en red, estará disponible en «Toyland Racing». ¿Alguién da más?



## EL PRESENTADOR VIRTUAL

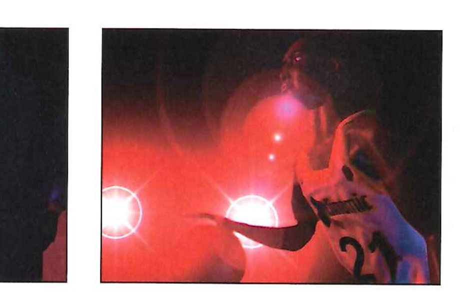
**Su nombre es Chatty. Mr. Chatty. Es sintético, pero está más vivo que algunos locutores de TV reales, y será el encargado de animar las carreras en «Toyland Racing», y animar el cotarro cuando la cosa decaiga.**
**El introducir un personaje como éste, que narre el devenir de las carreras en tiempo real, es uno de los mayores aciertos del juego, que aporta así un componente extra de calidad al conjunto, obteniendo unos resultados que nos hagan sentir como si estuviéramos de verdad en una competición en las que nos jugáramos algo más que un rato de diversión.**

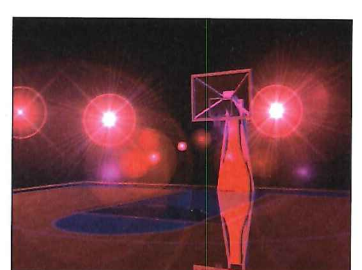
# PC Basket 6.0

## El gran SALTO

Algo incomprensible parecía haber ocurrido con «PC Basket», mientras «PC Fútbol» continuaba su camino de actualizacionez, con la acostumbrada periodicidad anual. Sin embargo, el programa de baloncesto de Dinamic Multimedia se quedaba "estanacado" en la versión 4.0, mientras que el de fútbol andaba ya en una superior. ¿Cuál era la razón? El motivo se ha descubierto ahora, cuando el gran salto ha sido dado. Se ha tardado algo más, pero la espera, como muchas veces oímos, ha merecido la pena.

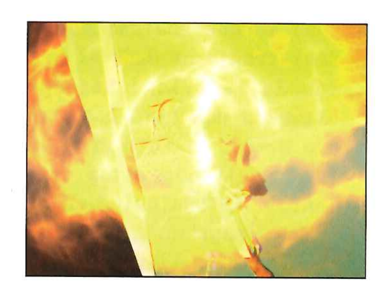
En preparación: PC CD
SIMULADOR/ESTRATEGIA











No es, sin embargo, del todo cierto, lo que hemos mencionado al abrir este texto. En realidad, la versión 4.0 de «PC Basket» no fue la última. Dinamic Multimedia llevó a cabo una actualización -la 4.5- que se incluyó en un pack, y que proporcionaba a los usuarios de este programa unas condiciones similares -más o menos- de juego, a las de «PC Fútbol 5.0». Sea como fuere, el cambio más radical se ha dado con el paso de cualquier versión precedente a la tecnología e innovaciones del 6.0 -consideremos esta versión, en el deporte que sea, como una nueva tecnología-. En «PC Fútbol» este cambio ha sido, si se quiere, mucho más escalonado. En «PC Basket» la







***"Epi", con parte del equipo de programación de «PC Basket 6.0».***











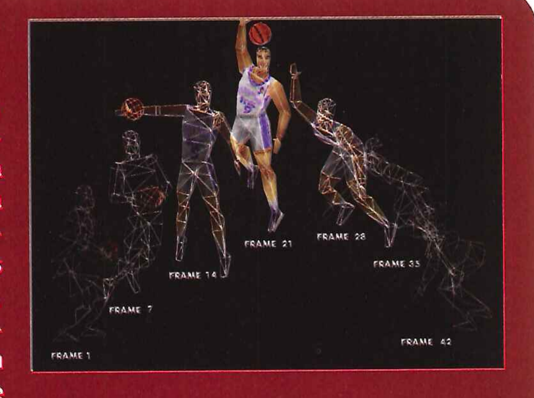



renovación ha sido brutal, simplemente.
Tanto manager como simulador, las dos piedras angulares -idénticas al fútbol- en que se basa la producción de la compañía española, han cambiado de arriba a abajo. En el manager las opciones han aumentado hasta la saciedad. Se han incorporado fichas estructuradas a la base de datos, de manera que cualquier información que se demande sobre un jugador, estará accesible mediante un sistema de puntos de interés, que nos mostrará en pantalla cualquier requerimiento que hagamos sobre un aspecto puntual y preciso del personaje. Pero esto, no es sino el comienzo.
Todo ha mejorado en calidad y cantidad. Presentaciones de menús, de información, accesos optimizados... La mejora en la gestión de información es brillante. Algo que afecta también al resto del producto.

## MÁS MANAGER

El estilo adoptado por «PC Fútbol», pero con una personalidad propia y claramente definida, es la clave del nuevo manager de baloncesto de la ACB.
Para empezar, la contratación de personal y, por ende, la información que de estos nos llega, la supervisión de su trabajo, las posibilidades de gestión..., todo se inspira en el modelo «PC Fútbol». Se innova en trabajo, intuición y manejo de controles y datos. Todo parece ahora mucho más sencillo, aunque en realidad esconde una complejidad de desarrollo realmente elevada. Pero no es ya tanto la liga promanager, o la contratación de personal aspectos que definan claramente la calidad y entidad de «PC Fútbol 6.0» en el apartado de gestión, sino los detalles que tanto gustan al usuario, como la renovación de pabellones, el control directo de las decisiones financieras, etc.
Y, sin embargo, se nos podía acusar de comparar continuamente mejoras de este producto con las de su hermano del balompié. Error. Se trata de una enumeración de hechos que da paso a novedades tan jugosas como la inclusión del nuevo sistema de tácticas y tácticas especiales. Estas últimas son interesantísimas. Se ofrece la posibilidad de definir en el manager, como entrenador, una serie de jugadas concretas en combinación, que podrán ser efectuadas luego en cualquier instante -durante el visionado de un partido, por ejemplo-

## A TODA VELOCIDAD




**Detalle y calidad gráfica pero, ¿a qué precio? A ninguno, básicamente. Considerando una mira amplia de objetivos, Dinamic ha querido que «PC Basket» se encuentre al alcance de todos los usuarios posibles. Por ello, aunque las más altas prestaciones del simulador se encuentren en equipos potentes, dotados de aceleración 3D por hardware, etc., hasta el más humilde Pentium tiene la oportunidad de disfrutar del espectáculo del baloncesto. El diseño no está reñido con la calidad, ni la velocidad, y por eso se podrán deshabilitar ciertos detalles que mejorarán la velocidad de las animaciones. Pero, eso sí, el sistema escogido por la compañía para obtener un buen "frame rate" permite que, en cualquier caso, y en las múltiples variantes que puedan surgir, éste nunca baje de los 24 ó 25 fps.**



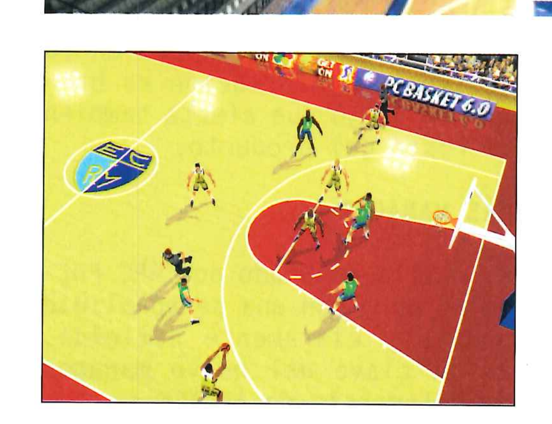




con sólo apretar una tecla. Sí, estamos hablando de definir tácticas de juego reales, al igual que puede ocurrir cuando un escolta marca una jugada a pivots y aleros, o un entrenador da una voz a sus chicos en la cancha para que lleven a cabo una jugada de pizarra. ¿Increíble?

EL SIMULADOR

¿Qué decir de la nueva tecnología 6.0 en el simulador de «PC Basket»? Pocos podíamos imaginar que la serie de

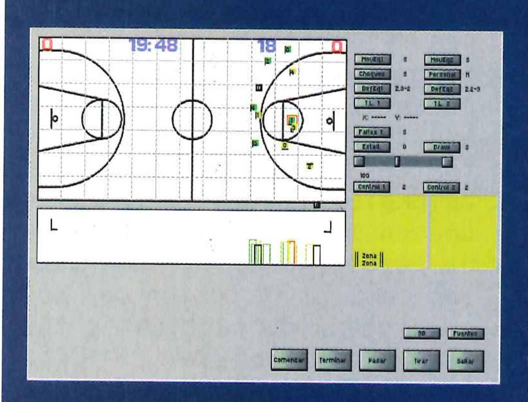



Dinamic Multimedia llegaría a este nivel de calidad gráfica y detalle, algún día. Entornos enteramente 3D poligonales, detalladas mallas y ampeado de texturas para los distintos modelos de los jugadores, cámaras libres, efectos de luz, reflejos, sombras en tiempo real, todos los pabellones de la ACB, marcadores gigantescos... Es como estar en un partido de baloncesto real.

Los cientos de animaciones preparadas para conseguir este excelente resultado han costado un trabajo ímprobo al equipo desarrollador de todo el producto, pero ahí están, demostrando lo que puede dar de sí «PC Basket 6.0» en sus muy diferentes facetas y Dinamic Multimedia. Incluyendo, claro está, la de las múltiples competiciones nacionales e internacionales, los más de cien clubes disponibles...

Y, aún hay más.

## UN DISEÑO INTELIGENTE




**El mayor problema a la hora de diseñar un simulador de basket realista es el de la inteligencia artificial. No es igual, ni mucho menos que en el fútbol, al ser radicalmente distintas ambas disciplinas. La velocidad del baloncesto, la increíble variación en número de jugadas posibles, las decisiones tomadas en una décima de segundo... Entonces, ¿cómo conseguir un buen resultado en este aspecto? Desarrollando primero un buen engine de IA, y luego aplicando todas las virguerías gráficas conocidas a este elemento.**

**Así, el primer y obligado paso del desarrollo es diseñar un simulador "gráfico", entendiendo como tal algo que nos represente en un plano la acción de un partido. Y esto es lo que aquí se puede contemplar. Después, y una vez alcanzados los objetivos deseados, el resto no es coser y cantar, pero resulta algo más llevadero.**




# Hollywood Monsters


El equipo de Pendulo Studios.

Cuando en el número anterior de Micromanía os ofrecimos un primer esbozo de lo que Péndulo Studios estaba preparando con «Hollywood Monsters», sólo fue un somero acercamiento a la realidad de un producto que pretende demostrar que uno de los géneros más importantes de la historia del software, no sólo no ha pasado de moda, sino que parece resurgir con más fuerza que nunca.
La aventura gráfica está viva, como también están demostrando otras compañías, aunque con el título que ahora nos ocupa se da el siempre agradable caso de estar producido en nuestro país.

## Vuelta al GLAMOUR

PÉNDULO STUDIOS/
DINAMIC MULTIMEDIA
En preparación: PC CD
AVENTURA GRÁFICA

El hecho de trabajar sobre el desarrollo de una producción española podría dar a entender que, ese dato nos llega a obcecar en nuestro entusiasmo por la nueva aventura de los creadores de «Igor». Nada más lejos de la realidad. Que un juego esté hecho en España es una buena noticia. Pero es la calidad del mismo la que determina el que nos mostremos así. «Hollywood Monsters» es el regreso al panorama de actualidad de una compañía que ha afrontado con dudas o pocas garantías de éxito sus desarrollos. Con «Igor» demostraron que sabían perfectamente lo que querían, y lo que hacían. «Hollywood...» no vendrá sino a reafirmar nuestra convicción de que, en el terreno de la aventura, en España tenemos gente tan capacitada como la de cualquier gran compañía extranjera.







## UN PROCESO LABORIOSO



**Excelente el trabajo realizado en la labor de diseño gráfico. Pero decir algo así, no es hacer justicia al enorme esfuerzo que ha supuesto esta tarea. Del simple esbozo al boceto trabajado. Del coloreado base a la inclusión de múltiples detalles de calidad, degradados, efectos de desenfoque... Todo, con la única ayuda de talento y, claro está, una herramienta potente de retoque de imagen, como "Photoshop". Parece mentira lo que se puede conseguir cuando existen ganas de hacer las cosas bien, y el trabajo y el talento se aúnan del modo en que lo han hecho en «Hollywood Monsters».**



EL RETORNO DEL CLÁSICO

Los más de dos años que ha llevado «Hollywood Monsters» en su producción y desarrollo, y la serie de innovaciones técnicas que ofrece con respecto a lo que hoy se pueden considerar clásicos, no implica un alejamiento real de toda la esencia del género, como siempre se ha conocido. Muy al contrario, hablamos de un juego que recoge y condensa todo lo bueno, y que siempre ha encantado, a los aficionados a la aventura.

No se han producido excesos de ningún tipo en cambios radicales sobre el diseño de una acción "clásica", lo que implica que la actuación de iconos inteligentes, los puzzles, la resolución de enigmas, etc. se mantienen fieles al estilo. Los personajes, por ende, también se definen como un elemento clave. La acción depende, por supuesto, de las actuaciones y conclusiones a que nuestra habilidad e ingenio nos conduzca,



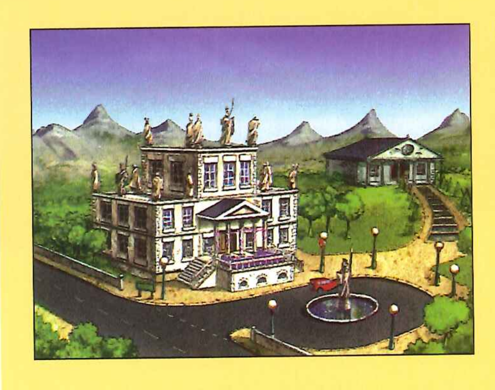






pero la interacción es una pieza básica en el conjunto -en diálogos y objetos-, que nos permite disfrutar de esa peculiar "tortura" que tanto gusta, devanándonos los sesos hasta dar con la clave de un problema que, una vez hallada, resulta de lo más sencilla y lógica.
Los más de cincuenta personajes que deambulan por el universo de «Hollywood Monsters» son, sin embargo, el perfecto exponente de los cambios acaecidos en el área técnica del género, de forma amplia, y de este título en concreto. Las animaciones se han hecho por dibujantes profesionales. Se ha realizado un exquisito tratamiento de la imagen, con un trabajo "de chinos" sobre herramientas como "Photoshop", pasando por fases de la animación tradicional.

## HASTA EL FIN DEL MUNDO



**El guión de «Hollywood Monsters» es sorprendente, pero eso lo descubriréis en toda su amplitud, cuando la versión comercial del programa esté disponible. Por ahora, baste decir que lugares, y situaciones típicas de los clásicos del cine de terror estarán presentes en nuestras pantallas. Muchos de estos lugares son representaciones de escenarios geográficamente tan variados como Egipto, Suiza, Transilvania, Escocia, Australia o el mismo Hollywood, claro está.**
**Pero el mérito no está sólo en combinar estos ambientes, sino en conseguir una atmósfera perfecta para cada uno de ellos. Tal, y como se ha conseguido en este juego.**

El resultado es un sorprendente y fantástico universo en SVGA, con una calidad fascinante, en todos sus aspectos.

NUEVAS IDEAS

El aporte tecnológico que sufre «Hollywood Monsters» abarca muy diversas áreas: la locución, el doblaje de las voces realizado por actores profesionales. Aunque parezca algo superado, el tener un título así, desarrollado en nuestro país y mimado in extremis, da idea del cuidado puesto en su producción.
Pero nos encontramos ante otro detalle especial: la banda sonora, compuesta por La Unión.
Todas las nuevas ideas de historia, guión, desarrollo, tecnología..., sin olvidar el sistema de grabación/carga de partidas, que gracias a una imagen nos permite saber al instante en qué punto de la aventura nos quedamos, no hacen sino revalorizar constantemente el conjunto que es, en toda la expresión, sensacional.
Y lo podemos afirmar sin ver una versión final del juego.



# Energy

## DESCOMUNAL

Con la tranquilidad que da el afrontar su sexto desarrollo como profesionales en el mundo del videojuego, y un amplio bagaje que recoge experiencias de múltiples sectores, desde los primeros micros de 8 bit hasta las máquinas recreativas, pasando, claro está, por ordenadores como Amiga, Zeus prepara una de las grandes bombas para el cada vez más cercano 98. Un simple vistazo a lo que será «Energy», pese a su aún primitivo estado de desarrollo, ya permite intuir que nos encontramos ante un título que no tendrá nada que envidiar -más bien al contrario- a las grandes superproducciones foráneas. Una enorme calidad a todos los niveles, y la tecnología más avanzada como base, forman los cimientos de un juego que está llamado a encontrarse entre los grandes de la próxima temporada.







ZEUS/DINAMIC MULTIMEDIA
En preparación: PC CD
AVENTURA



Una aventura de descomunales dimensiones, con un importante toque de acción. Multitud de niveles de original diseño y desarrollo. Interacción total con un entorno 3D preciosista. Una chica como protagonista... Con un repaso tan ligero y, sí, algo ambiguo, podríamos estar hablando de multitud de productos. Quizás, incluso, no sería nada extraño pensar en el mismísimo «Tomb Raider II». Pero hablamos de algo muy, muy diferente.

## CUESTIÓN DE INTERACCIÓN



**El diseño de «Energy», como aventura 3D, exige, sobre todo, que la protagonista del juego llegue a un nivel de interacción pocas veces visto con el entorno. Esa es la clave.**
**Parte del trabajo básico se consigue gracias a las múltiples acciones básicas que es capaz de llevar a cabo, con el uso de la honda como una de las más importantes. Pero no es sino la guinda del pastel.**
**El uso de distintos vehículos –barcas, motos, plataformas móviles... ¡hasta un caballo!–, la libertad de acción, el diálogo con más de una decena de personajes secundarios –de vital importancia para la historia–, más de veinte enemigos diferentes dotados de una inteligencia casi real, y el propio diseño de los escenarios, hacen el resto. En definitiva, «Energy» puede llegar a ser algo pocas veces visto en el género, convirtiéndose más en una experiencia a vivir, que en un simple juego.**

«Energy» es, aunque suene mal decirlo, un juego que no parece hecho en España. Sí, porque su desarrollo, tecnología, y hasta el mismo concepto, es algo que no es nada difícil de encontrar en cualquier producción de las "majors" de la industria, pero que muy pocos podrían pensar que pertenece a un juego que se está llevando a cabo en nuestro país, habida cuenta de las dificultades con que se encuentran, muchas veces, los equipos de desarrollo españoles -que haberlos, cada vez está más claro que los hay-, casi todas de índole económica.
Este título -«Energy»- es la demostración palpable de que con apoyos en la producción, el talento que hay por aquí puede llegar a muy buen puerto. Pero, ¿cómo será «Energy» realmente, para que nos haya entusiasmado tanto?

## EN POS DE LA LIBERTAD

La historia base del juego nos traslada a un mundo fantástico, el universo de Transit, cuyos habitantes se ven de pronto amenazados por oscuras fuerzas, dispuestas a reducir su mundo a cenizas.
Las hordas de Yoell, una diabólica criatura que se guía únicamente por su instinto de destrucción, invaden Transit dispuestas a apoderarse de todo. Sus habitantes son raptados y recluidos en la fortaleza de Lorenar, de donde nadie ha escapado jamás. Allí son esclavizados y transformados en súbditos de Yoell, convirtiéndose en mutantes sin voluntad; en máquinas de guerra, y asesinos. Pero, aunque remota, existe una esperanza de rebelión y libertad para Transit, encarnada en una muchacha, Yiria, que



milagrosamente escapó a una de las redadas del ejército de Yoell. Yiria es la única que conoce la clave que puede dar al traste con los objetivos de su enemigo. Un portal místico, cuyas puertas conducen a otro mundo, se perfila como la vía de escape hacia la libertad. Pero el problema es que será necesario encontrar la llave que activará el portal.
Una tarea que, sin que Yiria lo sepa, se ha convertido en una carrera contra el reloj, puesto que gracias a un antiguo manuscrito del que nadie sabe el origen, el porqué y el cómo llegó a sus manos, Yoell ha descubierto la existencia del portal.
Tan sugerente argumento es la base de «Energy». Y de tan atractiva historia surge una

## VÉRTIGO EN TU ORDENADOR



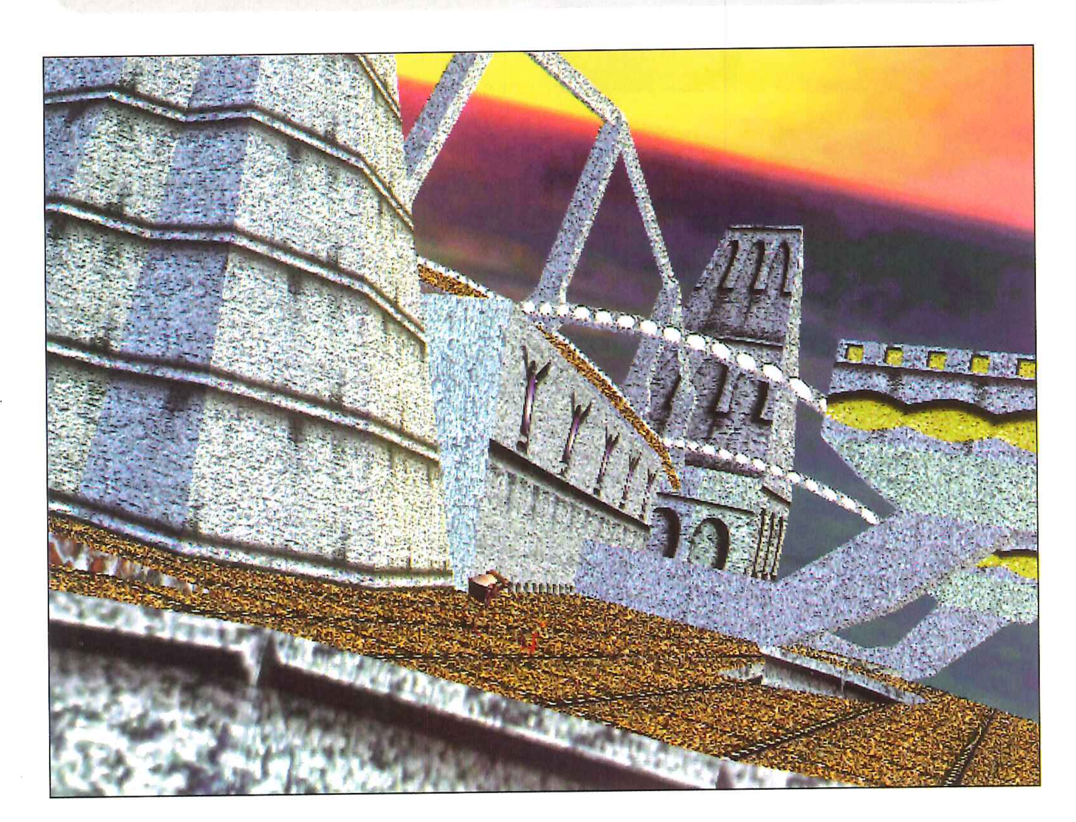
**Pocas veces se ha visto algo así en un juego basado en un entorno 3D. «Energy» toma como piedra angular, a diferencia del estilo tradicional, mil veces contemplado en estos programas, los escenarios abiertos y de enormes dimensiones.**
**La complejidad de trabajar en este punto es enorme. No tanto en el aspecto técnico –que lo es, y mucho–, sino a la hora de ofrecer una sensación real de estar allí. Y lo poco que se ha podido ver del juego nos ha demostrado que es algo que ya está conseguido –imaginemos lo que puede resultar en la versión final–. La combinación de las distintas perspectivas, además, ensalza este apartado mucho más. Colgarse con un cable de cualquier punto medianamente elevado, ascender, comenzar a balancearse, mirar hacia abajo viendo la altura que nos separa del suelo, efectuar un zoom sobre un punto lejano... Las posibilidades que ofrece el diseño son casi ilimitadas. Y la sensación de vértigo, realista al máximo.**

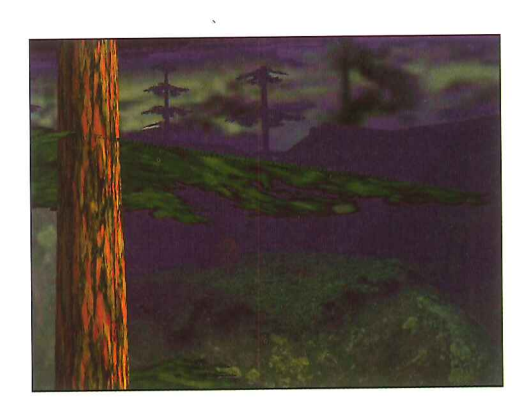





## APUESTA TECNOLÓGICA

**Otro aspecto en el que «Energy» se distancia, claramente, sobre lo que se podría –con todas las limitaciones que eso implica– considerar como un desarrollo típico de un juego en España, es la apuesta que constituye por la tecnología más avanzada. Será un juego pensado exclusivamente para tarjetas aceleradoras 3D –o, mejor dicho, aceleración 3D por hardware, puesto que es de suponer que las placas base con aceleración 3D serán una realidad cuando el juego esté acabado–.**
**Aunque ahora puede parecer un riesgo –no tan elevado, puesto que ya existen títulos disponibles desarrollados en una línea similar–, para el momento en que «Energy» sea una realidad, nos encontraremos, casi, ante un nuevo estándar de equipamiento para PC.**
**De momento, Zeus trabaja sobre la base de D3D, aunque hablan de incorporar opciones específicas de hardware como 3Dfx. En cualquier caso, esto supondrá que «Energy» será, en calidad visual, gráfica e indirectamente, en jugabilidad, un verdadero número uno. Todo tipo de efectos estarán presentes en las pantallas de nuestros ordenadores para demostrar que no sólo fuera de España se pueden hacer grandes cosas.**





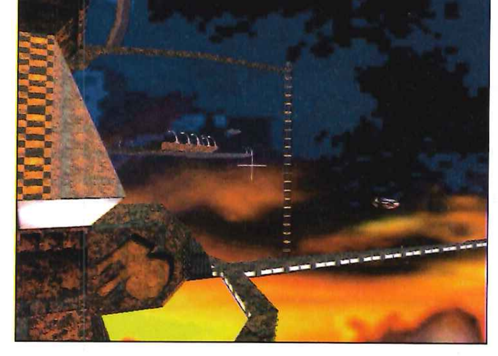
aventura plena de calidad, en diseño y desarrollo.
La base está en un entorno 3D totalmente interactivo, y estructurado con la idea de ofrecer algo completamente distinto en el género: un mundo abierto, alejado de la tradicional concepción de escenarios interiores limitados por áreas muy concretas, en el que la sensación de vértigo e inmensidad está increíblemente conseguida.
Algo así, que suena tan fantástico, es casi imposible de describir correctamente con palabras, e incluso contemplando las imágenes estáticas del juego, es difícil hacerse una idea exacta. La realidad es que en la gran mayoría de escenarios de «Energy» por los que se mueve la protagonista del juego, son capaces de marear al usuario por su grandioso diseño y concepción. Es increíble moverse por cualquier fase, y ver que en el horizonte existe una estructura perfectamente definida, que va marcándose con mayor nitidez a medida que nos acercamos hacia ella, hasta configurar un edificio o construcción de dimensiones desproporcionadas, en el que nuestro personaje parece una pequeña mota al situarse a su lado. La tecnología tiene mucho que ver, con la aplica- ➤

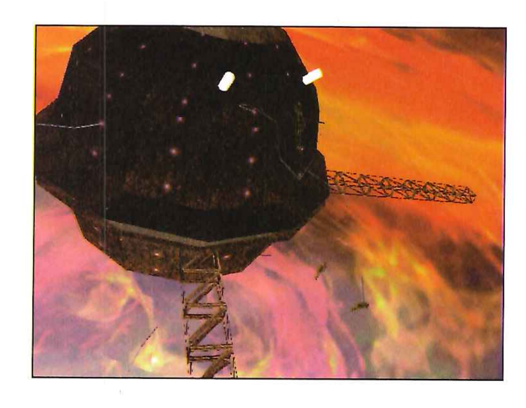
ción de aceleración hardware que permite, como mínimo, trabajar en tamaños de pantalla de 640x480 píxeles, a color real. Pero el diseño es fundamental en este caso.
No es algo ficticio, el vértigo puede ser real, y gran parte de la culpa la tiene también el concepto de la aventura, con las animaciones y las acciones que puede llevar a cabo Yiria.

## ACCIÓN TOTAL

Aunque la historia de «Energy» se define finalmente como una serie de niveles que deberemos superar, uno tras otro, la libertad de acción y movimientos en cada uno de ellos es total, y real. Nuestra protagonista dispone de dos modos de acción básicos. El primero muestra una representación del personaje en tercera persona -y un elevado número de cámaras a disposición del usuario-, que nos servirá para orientarnos en el espacio y movernos por todo el universo de «Energy»; aunque quizá sea más importante incluso la segunda perspectiva base, en primera persona, pensada, sobre todo, para llevar a cabo dos acciones que definen al juego como único.
La primera es el uso de armamento apuntando con toda precisión sobre el objetivo concreto, gracias a un efecto de zoom que multiplica nuestra visión del mismo en un factor elevadísimo. Y la segunda es lanzar la honda, un artefacto gracias al que Yiria es capaz de sujetarse de determinados puntos, mediante un cable, que le permite desplazarse verticalmente por el entorno, y balancearse para llegar a niveles que, de otro modo, sería imposible alcanzar.
Aquí es donde el vértigo que provoca el diseño de «Energy» se deja sentir en toda su dimensión. La definición de los escenarios, y su inmensidad, es fácil apreciar en momentos en los que la protagonista puede, colgada del cable, mirar hacia cualquier dirección, contemplando inmensos espacios bajo sus pies.
Y esto es sólo la punta del iceberg, puesto que la interacción, en cualquier instante, con todo lo que vemos en pantalla, es total.
En cualquier caso, «Energy» es un título al que aún le quedan meses para convertirse en un proyecto acabado. La depuración, tanto en diseño como en programación, es un hecho continuo, que no hace sino incorporar mejora tras mejora al juego. Por tanto, todo lo que aquí se comenta no es sino un somero adelanto de un título que se promete espectacular y con unas ambiciones casi ilimitadas. Para cuando esté a punto de lanzarse al mercado, nos encontraremos con algo de tanta calidad, y tan nuevo, que parecerá casi increíble.









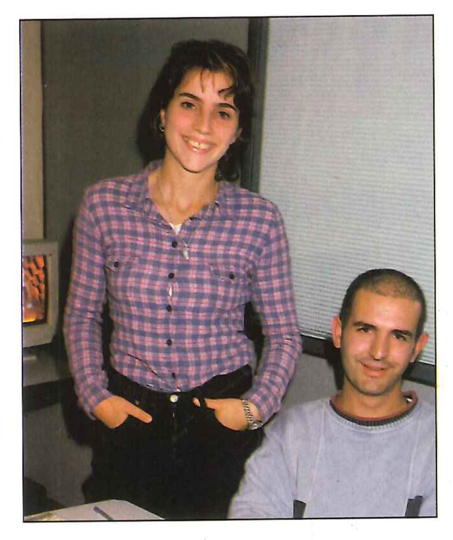






# Maite Rodríguez y Ricardo Puerto

DE ZEUS SOFTWARE



Después de todo lo leído hasta este instante, es fácil deducir que Zeus no es un equipo que acabe de empezar en esto de la programación. Muy al contrario, llevan muchos años metidos en este mundillo, cuentan con un curriculum pocas veces visto en el soft español actual y, además, no es la primera ocasión en que colaboran con Dinamic Multimedia.

«Energy» es su sexto proyecto –profesional, por así decirlo–. Han trabajado en el mundo de las recreativas, –«Biomechanical Toy»– "donde se aprende muchísimo", comenta Ricardo Puerto, programador de «Energy». "Es un mundo totalmente distinto de los ordenadores domésticos. Tu juego debe demostrar un atractivo total para alguien que está viéndolo, y que le decida a gastar su dinero en una o varias partidas." Pero también han pasado –algo casi obligado– por los ocho y dieciséis bit, con títulos como «Hundra» o «Risky Woods», respectivamente. Es más, con el nombre de «Rohan», éste último juego llegó a ser distribuido incluso en Japón, uno de los mercados más difíciles e inaccesibles que existen en todo el mundo.

Pero, incluso con esta amplia experiencia a cuestas, llega la hora de afrontar «Energy». Y la primera cuestión es casi obligada. El hecho de presentar una aventura 3D con una protagonista femenina, ¿no hará recordar demasiado a «Tomb Raider»?

"Bueno", comenta Maite Rodríguez, guionista y diseñadora del juego, "la historia es muy distinta, el concepto es diferente y, aunque pueda parecer poco creíble, cuando comenzamos a trabajar en «Energy» –hace casi dos años–, «Tomb Raider» era sólo un proyecto que poca gente conocía. Puede que alguien intente ver alguna coincidencia, pero no existen. De hecho, el primer esbozo de «Energy» presentaba varios protagonistas, entre los que se encontraba Yiria, que sólo era uno más. No creemos que nadie vaya a ver una intencionalidad en este aspecto, porque no la hay en absoluto."

## «Energy» está concebido como un título que se salga de la norma

La cuestión de la tecnología se presenta también como clave en el desarrollo de «Energy». ¿Una apuesta, quizá, demasiado arriesgada para el software español?

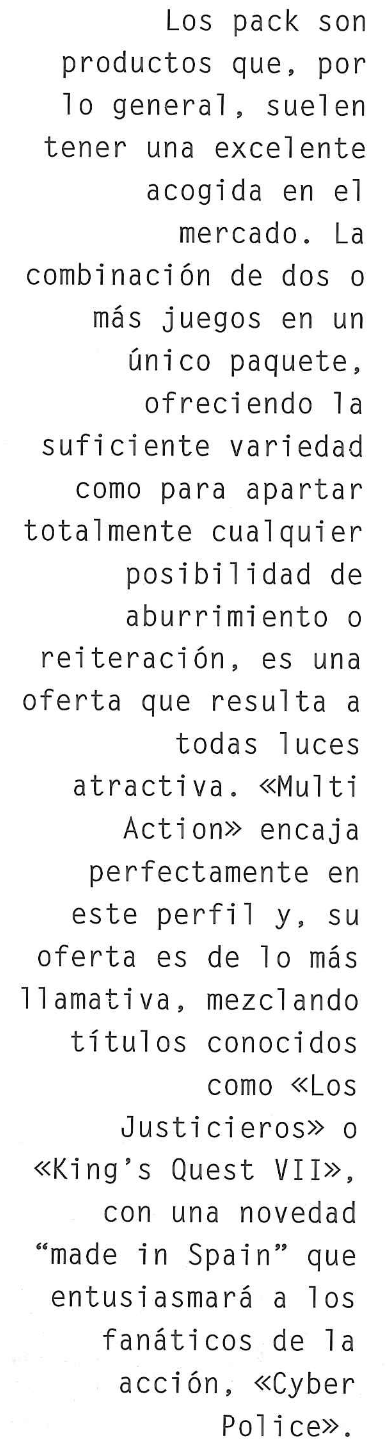
"El juego se planteó desde el comienzo", comenta Ricardo, "como algo especial. Un título espectacular, si quieres, que se saliera de lo normal. Por eso el hecho concebirlo como un producto tecnológicamente avanzado era importante. Ahora estamos trabajando con una base de D3D, pero se incorporarán más opciones en la versión final."

Desde luego, es difícil aventurar lo que puede ocurrir a más de medio año vista, en cuestión de hardware, pero las opciones estarán incluidas en el juego.

"Ahora mismo estamos trabajando en base a potencia de procesador", comenta Ricardo –algo, por otro lado, bastante normal en un desarrollo de estas características– "pero cuando empecemos con la depuración y se haga más profunda, puede que realicemos cambios en los modelos 3D, usando distintas mallas para conseguir la sensación de profundidad, y otros efectos. La gestión de memoria es algo que también nos preocupa, pero estamos avanzando bastante en este sentido, y todo lo que es diseño base, mapeado de texturas, etc., está funcionando a buen nivel." Algo que, de todos modos, no es preocupante, puesto que el hardware resuelve en gran parte el problema. "Lo que sí te puedo asegurar es que prácticamente no habrá limitación para el juego. Con la base de la aceleración por hard, el único límite en calidad visual vendrá impuesto por cada equipo en concreto. Toda la potencia de que se disponga, será utilizada por el juego." Algo que nos lleva a pensar en resoluciones de pantalla ahora mismo casi desconocidas, paletas en color real, animaciones y detalle impensables... Si hay algo que pueda definir el futuro del soft español, puede que sea «Energy».

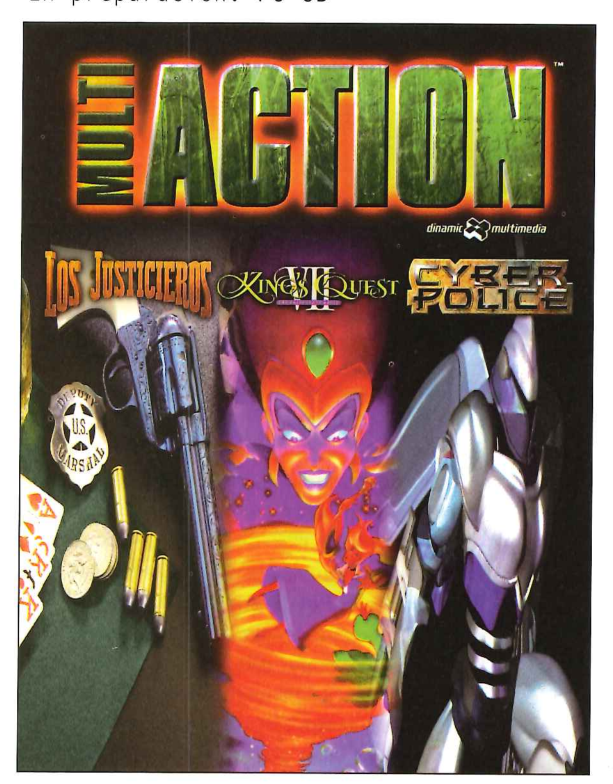
# Multi Action

## La combinación PERFECTA



Los pack son productos que, por lo general, suelen tener una excelente acogida en el mercado. La combinación de dos o más juegos en un único paquete, ofreciendo la suficiente variedad como para apartar totalmente cualquier posibilidad de aburrimiento o reiteración, es una oferta que resulta a todas luces atractiva. «Multi Action» encaja perfectamente en este perfil y, su oferta es de lo más llamativa, mezclando títulos conocidos como «Los Justicieros» o «King's Quest VII», con una novedad "made in Spain" que entusiasmará a los fanáticos de la acción, «Cyber Police».

En preparación: PC CD




Debemos además considerar a «Multi Action», por sus contenidos, como un "pack" nada corriente. Si bien su nombre ya lo dice todo, definiendo claramente el sector del mercado hacia el que se dirige, puede que éste sea algo más amplio de lo que se puede llegar a pensar, a priori.

La razón está en la inclusión de un juego como «King's Quest VII», la última entrega de la saga "KQ" de Sierra, que debemos situar en el género de la aventura gráfica. Esto implica que no sólo los aficionados a mantener la tensión en juegos de acción pura encontrarán en «MultiAction» un buen producto capaz de satisfacer sus exigencias, sino que les servirá como introducción a un género de enorme atractivo o, en su defecto, cubrirá todas las necesidades de los aficionados, simplemente, a los buenos juegos, sean del tipo que sean.



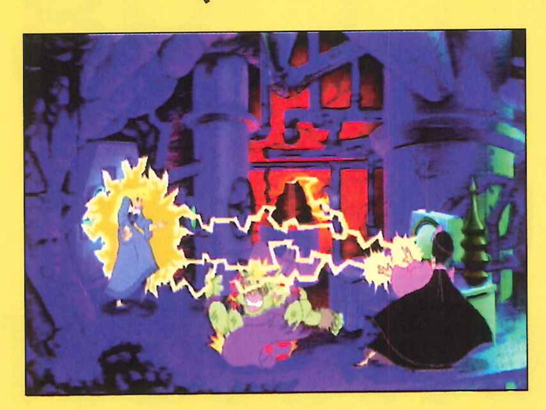








## KING'S QUEST VII



La séptima entrega de la saga "King's Quest" significó el antes y el después de Sierra en una de sus series de aventuras más famosas. Con un intencionado y más que evidente estilo de dibujos animados, el radical giro dado por la compañía norteamericana con este título fue el comienzo de un nuevo modo de entender el género –recordemos que «Mask of Eternity» irá aún mucho más allá, con una base 3D totalmente original, respecto a títulos precedentes–.
«King's Quest VII» es una aventura gráfica en el sentido más puro de la expresión. Lo que implica largas horas de juego y una calidad de sobra conocida, que Sierra siempre incorpora en sus productos. Y el encontrar este juego en un "pack" como «MultiAction» es todo un hallazgo.

## CYBER POLICE



Llegamos ahora al que podemos considerar, por determinadas razones, como uno de los títulos más atractivos de los tres que componen el pack de «MultiAction».
«Cyber Police» es un juego que cuenta con un aval que, ya de por sí, nos obliga a fijarnos detenidamente en él. Se trata de software español. Pero, además, es el primer producto desarrollado por el equipo de programadores Balance, para PC. Este grupo procede, como muchos otros programadores, del mundo del añorado Amiga, y eso se nota. Se nota en el estilo –un arcade 100%, en la línea de «Double Dragon» y juegos similares–. Y se nota en los muchos detalles de calidad que incorpora, tanto en diseño como en acción y jugabilidad.
Varios protagonistas a nuestra disposición, cada uno con sus peculiares características de combate, serán los responsables de que limpiemos de indeseables las numerosas fases que componen «Cyber Police», en las que encontraremos armas de todo tipo, objetos de lo más variado y, por supuesto, unos descomunales enemigos.
Gráficamente, «Cyber Police» presenta un aspecto atractivo y, sobre todo, nos obliga a permanecer atentos a la pantalla, en busca de numerosos guiños que han incluido los programadores a su antiguo campo de trabajo.
Además, y esto es algo que satisfará enormemente a todos los aficionados al género, se trata de un juego de lo más "salvaje", en el que el "gore" –que, eso sí, se puede deshabilitar– es uno de los puntos más impactantes.
Nadie diría que se trata del primer juego de un equipo "novato" en el mundo del arcade para compatibles, y estamos seguros de que aún pueden llegar mucho más lejos, a medida que vayan adquiriendo experiencia. Mientras tanto, y en espera de su próximo trabajo, podemos disfrutar de lo lindo con «Cyber Police».

## LOS JUSTICIEROS



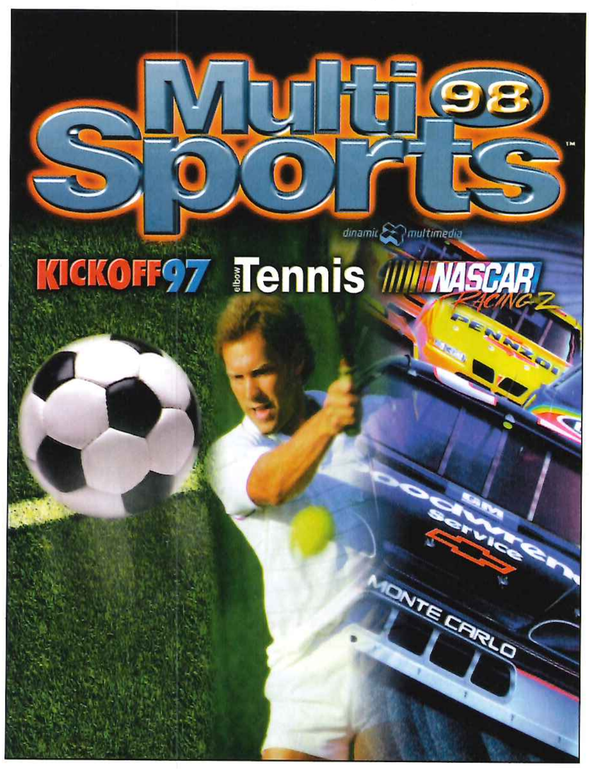
Una de las primeras recreativas españolas en utilizar la tecnología del Laser Disc. El original, desarrollado por Picmatic, encontró en su conversión a PC un producto realmente atractivo, que sumaba a todas las virtudes del juego una ampliación con diversos puzzles, que aseguraban un número de horas de juego mucho más elevado que en la recreativa, al tiempo que ofrecía más variedad y diversión. No se trata, sin embargo, de un añadido "forzado", puesto que encuentra su hueco adecuado en el conjunto de la historia, planteándose como "trabajos" necesarios para reponer nuestras arcas, si precisamos adquirir cualquier objeto necesario para continuar la aventura –armamento, sobre todo–.
El resto, es una sobredosis de acción y una prueba continua a nuestra rapidez de reflejos, que nos sobrecargará de tensión, aunque desde el punto de vista más divertido que imaginar podamos.

# Multi Sports 98

## Espíritu de COMPETICIÓN

En preparación: PC CD

La combinación resulta casi ideal. Coches, fútbol y tenis. Pocas modalidades deportivas han sido tan adaptadas como estas tres, y pocos representantes hay tan significativos de cada especialidad como los que componen «Multi Sports 98». Si el género deportivo es tu favorito, estás de enhorabuena con este explosivo "pack".







Aunque curioso, no es demasiado significativo el hecho de que ninguno de los tres integrantes de «Multi Sports 98» haya sido desarrollado por Dinamic Multimedia, siendo como son una compañía cuyo éxito se debe en gran parte a dos títulos como son «PC Fútbol» y «PC Basket». Sin embargo, como ya hemos comentado, los títulos escogidos para formar el "pack" son perfectos representantes de las diversas modalidades deportivas en que se enclavan.

Por un lado, el fútbol, por supuesto, que no puede faltar en un conjunto como éste. Por otro, las carreras de coches, con un título de calidad indiscutible como es «Nascar Racing 2». Finalmente, una de las disciplinas más "machacadas" en los videojuegos, aunque en muy pocas ocasiones ha sido realmente bien simulada, el tenis.

### TENNIS ELBOW

**Aunque poco conocido, «Tennis Elbow» es un título que afronta este popular deporte desde la perspectiva de la variedad, y la adaptabilidad al gusto de casi cualquier usuario. Sus numerosas opciones de juego y configuración así permiten afirmarlo.**

**No sólo se trata de un juego que permite disputar partidos sobre cualquier superficie imaginable –tierra batida, pista rápida, indoor, hierba y sintética–, o torneo que se nos pase por la**








## KICK OFF 97

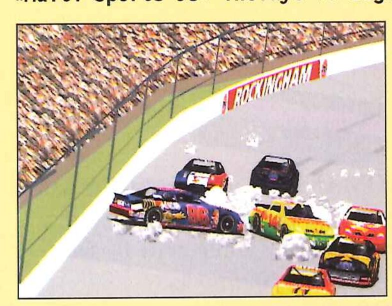


Anco siempre ha figurado con letras de oro en la historia del software, por el hecho de haber obtenido con una serie, «Kick Off» algunos de los mejores programas deportivos que se pudieran encontrar en el mercado, en distintas épocas.
De los primeros juegos, que lanzaron a la fama a su creador, Dino Dini, poco queda a estas alturas, eso es cierto, excepto la esencia que ha hecho de cualquier «Kick Off» un súperventas: jugabilidad superlativa. Esa ha sido la característica principal de las diversas ediciones de «Kick Off» publicadas hasta la fecha. Con una u otra tecnología, en uno u otro formato, siempre se ha tratado de un simulador, no un arcade, y dotado de un "gameplay" excepcional.
La última versión «Kick Off 98» acaba de hacer su aparición, pero el programa anterior, lanzado el pasado año e incluido en «Multi Sports», representó el paso intermedio de los viejos títulos a la tecnología más actual. Los entornos 3D se presentaban por vez primera para la serie, pero el conjunto seguía definido por esa concepción magistral de lo que debe ser un buen simulador: divertido, inmediato, de sencillo manejo pero sumamente realista y adictivo. Nada de complejidades, nada de rebuscar en conceptos retorcidos. Simple, y llanamente, fútbol. Lo que no es poco.

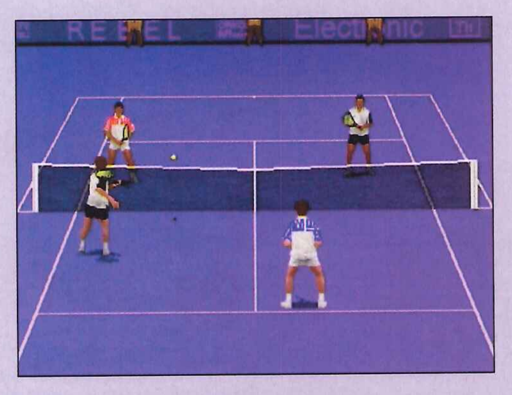



## NASCAR RACING 2

Papyrus, primero como compañía independiente, y más tarde editando sus programas bajo el sello de Sierra/Dynamix, ha destacado siempre en el terreno de los simuladores de conducción. Títulos como «Nascar Racing» son el perfecto ejemplo.
«Multi Sports 98» incluye la segunda parte de este espectacular juego de coches. Ambientado en la competición de Nascar que tanto entusiasma a los norteamericanos, estamos ante un juego que combina a la perfección simulación y arcade, con opciones adecuadas para aquellos que gustan de uno u otro género. Pero no es simplemente un "juego de coches". Determinadas opciones de juego y competición le otorgan el status de clásico. Es uno de los primeros juegos dedicados a esta modalidad que ofrece una fidelidad clamorosa a las competiciones reales –incluyendo circuitos y pilotos de la temporada de 1.996–; y también se trata de uno de los títulos que comenzaron a explotar las posibilidades reales del juego multiusuario.
Otras opciones adicionales, como la configuración total de los parámetros de cada vehículo, y la inclusión de una herramienta para modificar hasta las texturas de nuestros coches, ponen la guinda al pastel. Un título que gustará a todos los aficionados al mundo del motor.





cabeza –todos los que hubo en la temporada del 95–, sino que se adapta a un número variable de usuarios sobre una misma máquina –de uno a cuatro–, red, modem, etc. Dispone de una base de datos amplísima, que gestiona un total de 250 jugadores en todas las competiciones, permitiendo así que nos enfrentemos a adversarios de muy diferentes características y sistemas de juego; se puede configurar el jugador que escojamos en diferentes niveles de habilidad, y en el apartado técnico se cumple con creces todo lo que se puede esperar de un programa dedicado al tenis. En resumen, se puede decir de «Tennis Elbow» que es un título capaz de satisfacer a todos los aficionados al deporte de la raqueta, en muy diferentes aspectos pero, sobre todo, en el de la variedad.

Línea directa con...

# Víctor Ruiz

DIRECTOR DE DESARR

**MICROMANÍA:** Cuéntanos cuáles son tus principales actividades, de un modo genérico, como Director de Desarrollo de Dinamic Multimedia.

**VÍCTOR RUIZ:** *Estoy bastante encima de los equipos de desarrollo internos, para «PC Fútbol» y «PC Basket», sobre todo éste último, pero mi labor más importante, actualmente, se centra en el trabajo de producción con equipos externos, como Zeus, Revistronic, Péndulo, Balance... Aunque no sea una producción a un nivel exhaustivo. Cada uno de estos equipos está compuesto por gente muy experimentada, en casi todos los casos, y cuenta con sus propios productores.*

*Ahí, mi labor está más en la selección de estos equipos, en sopesar las posibilidades de cada producto, en orientar en ciertos aspectos, con vistas a la comercialización a países extranjeros, etc.*

*Mi labor es, básicamente, orientar y apoyar a los equipos externos. Algunos precisan de más ayuda en ciertos terrenos, y otros en aspectos que pueden no tener nada que ver con lo que afecte a un tercero.*

*MM.: ¿Buscáis vosotros estos equipos, o ellos os ofrecen los proyectos concretos?*

*V.R.: Muchos son juegos que se han ofrecido a Dinamic Multimedia. Equipos que buscan un apoyo y una orientación para sus productos, sobre todo de cara al mercado internacional. A partir de ahí, el trabajo en común afecta a muchos aspectos.*

*En otras ocasiones hemos sido nosotros los que creíamos que podíamos conseguir buenos resultados con determinados proyectos. Pero, en cualquier caso, nuestra actividad básica se centra en potenciar la producción de software español, que en muchos casos está a la altura de los mejores juegos que se puedan producir fuera de nuestras fronteras, aunque los medios no son casi nunca los mismos.*

**MM.:** ¿Crees que se ha visto una evolución rápida en el software español, acorde a lo que se produce fuera de nuestro país?

**V.R.:** *Tanto en nuestros equipos de producción internos, para «PC Fútbol» y «PC Basket», como en los desarrolladores externos con los que hemos venido trabajando, se ha llevado a cabo un gran esfuerzo en muchos aspectos. En lo relacionado con tecnología 3D, por ejemplo, todos los equipos externos se han puesto al día de forma rapidísima. El caso de Zeus es muy significativo, como ejemplo. Su experiencia con nosotros, desde la época de «Hundra», apenas nos hace preocuparnos por el aspecto técnico de su juego. Otros equipos pueden tener más dificultades en este sentido, y se les apoya más intensamente. Pero, en cualquier caso, la libertad de trabajo para cualquier equipo es algo que siempre tenemos muy presente.*

## «Queremos potenciar la producción de software español»










*Además, nuestra experiencia comercial y editorial, nos ayuda, y ayuda mucho a estos desarrolladores. Quizá nuestro gran reto no sea tanto la cuestión técnica en el desarrollo de software, sino en encontrar las vías de comercialización adecuadas para los juegos españoles en el resto del mundo.*

**MM.:** ¿Qué es lo más importante al trabajar con estos equipos externos?
**V.R.:** *Todo es importante, pero cada equipo tiene sus necesidades concretas, como ya he comentado antes.*
*Siempre se respeta el trabajo de cada equipo, una vez se ha llegado a un acuerdo, contemplado el potencial del producto. Existe una confianza total por ambas partes, cada uno en el trabajo del otro, y en cada juego se trata de encontrar el equilibrio adecuado entre los diferentes aspectos a mejorar, potenciar o, simplemente, en los que orientar. El aspecto humano es tan importante como el técnico o el económico, y en cualquier caso, cada equipo sabe perfectamente cuáles son sus necesidades más importantes.*

**MM.:** De todos modos, ¿no habéis pensado en ampliar los equipos internos, dedicando alguno nuevo a proyectos distintos de «PC Fútbol» y «PC Basket»?
**V.R.:** *Ahora es complicado, puesto que la metodología de trabajo aplicada a estos productos es muy concreta. Ciertos equipos de desarrollo están acostumbrados a trabajar de forma concreta, y el intentar ajustar los múltiples pequeños detalles para muy distintos equipos internos es complicado con una infraestructura de desarrollo de software como la que hay ahora en España. En grandes compañías internacionales es más sencillo, pero ahora el mejor método de trabajo que nos indica nuestra experiencia de años es el que estamos llevando a cabo con las producciones externas.*

**MM.:** Pero, ¿no sería tentador volver a una dinámica como la de años atrás, en la que Dinamic producía, internamente, juegos de muy variada factura, género, etc.?
**V.R.:** *Podría intentarse, pero la situación real del mercado es ahora muy distinta a la de hace años.*
*Tampoco podemos intentar ser extremadamente ambiciosos e ir más allá de las posibilidades que tenemos actualmente en el mercado español. Somos capaces de hacer juegos como «PC Fútbol» o «PC Basket», con una gran calidad. Y podríamos intentar afrontar algo nuevo, pero ahora lo contemplamos sólo como una posibilidad futura, no real en este momento. Cuando llegue el momento de afrontar esta faceta, lo haremos.*

**MM.:** ¿Cómo ves la situación actual en el extranjero, para los juegos españoles?
**V.R.:** *En general, los mercados extranjeros son muy reacios a aceptar juegos que no se produzcan en sus fronteras. Es revelador el dato de que aquí, cuando se comercializan juegos extranjeros, se llega a acuerdos con las compañías que comprenden una línea de producción global. Para que en Inglaterra, por ejemplo, se acepten juegos españoles, se llega a acuerdos título a título, no con una línea completa de una compañía española. Hay que ganarse con mucho esfuerzo un hueco en el mercado internacional, pero es algo que estamos consiguiendo, poco a poco. Es algo que, además, nos beneficia a todos. A Dinamic, a los desarrolladores, que con nuestra infraestructura llegan a ser conocidos fuera de España, y a los propios distribuidores extranjeros, que ven que aquí se hacen juegos de calidad, y que les reportan beneficios.*




Edita:
HOBBY PRESS, S.A.

Redacción y Diseño:
Equipo Micromanía

Imprime: Altamira

Depósito Legal: M-15.436-1985

Este suplemento se incluye
conjunta e inseparablemente
con la revista
MICROMANÍA

